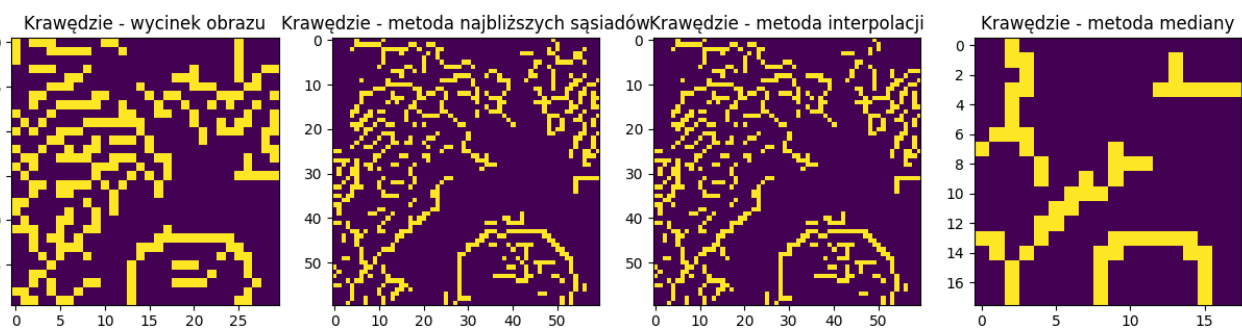
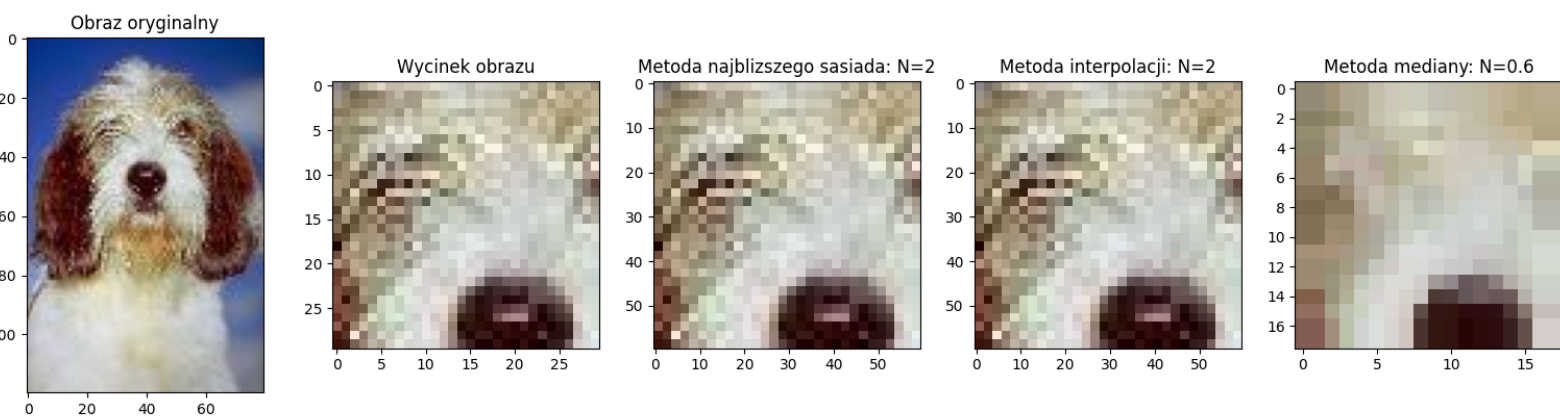
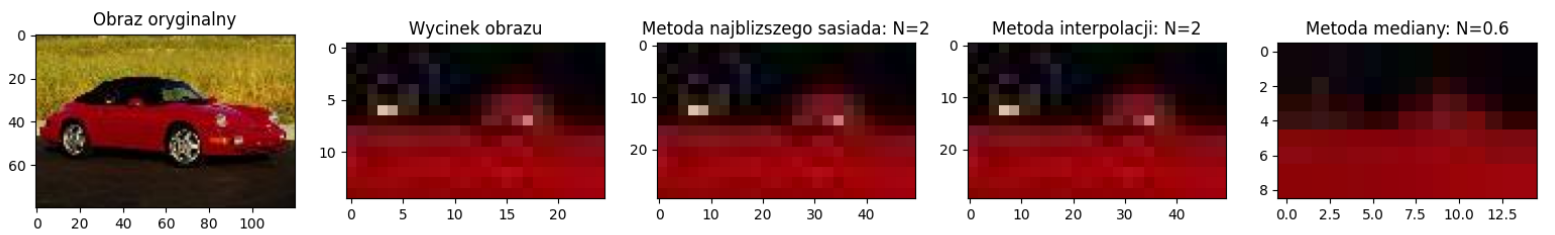


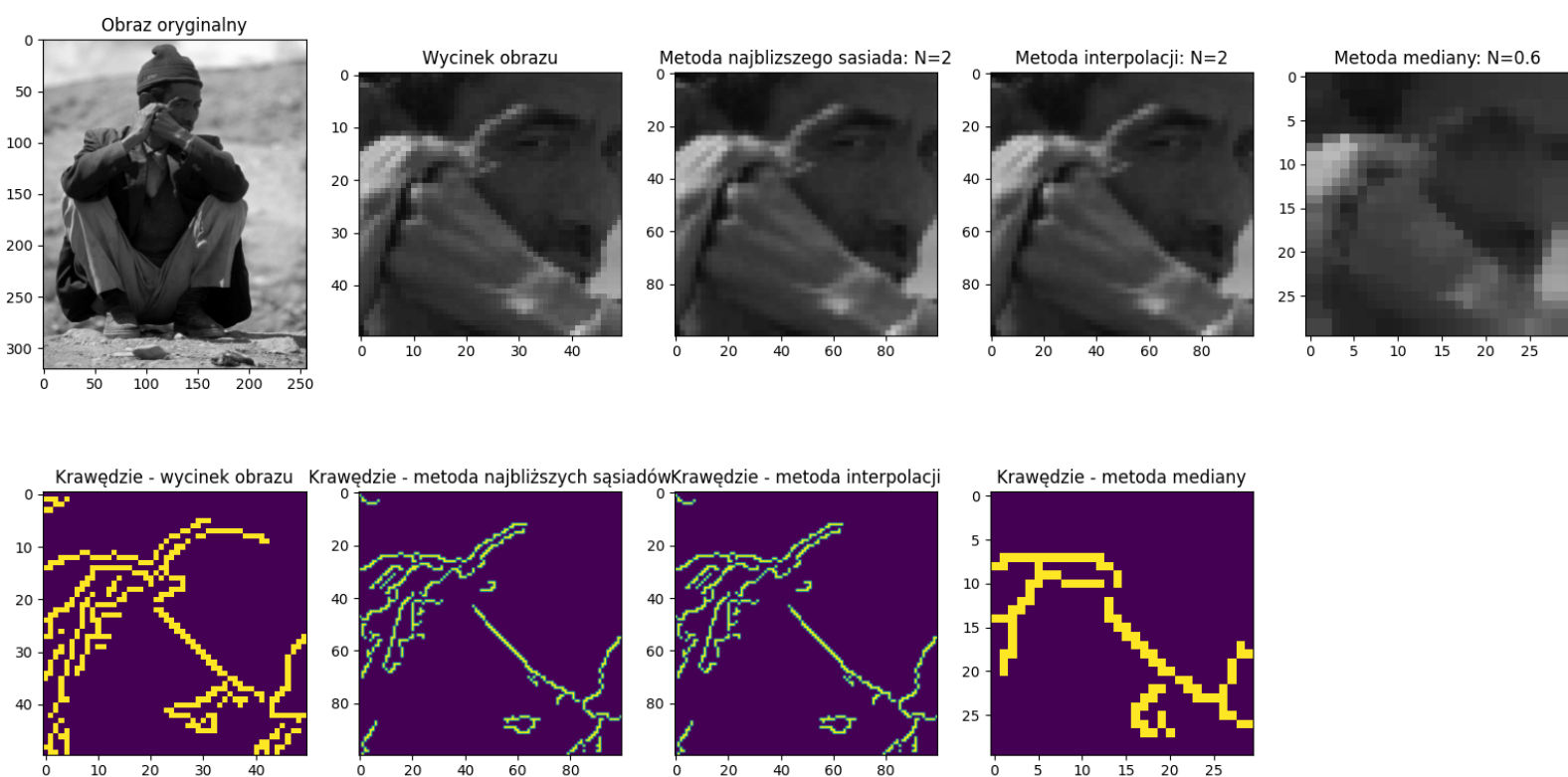
Interaktywne systemy multimedialne

Viacheslav Taranushenko

nr. albumu: **tv42191**

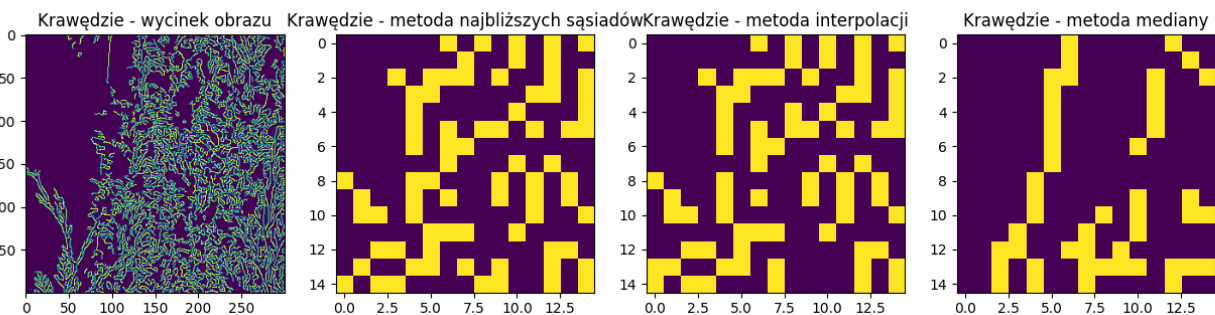
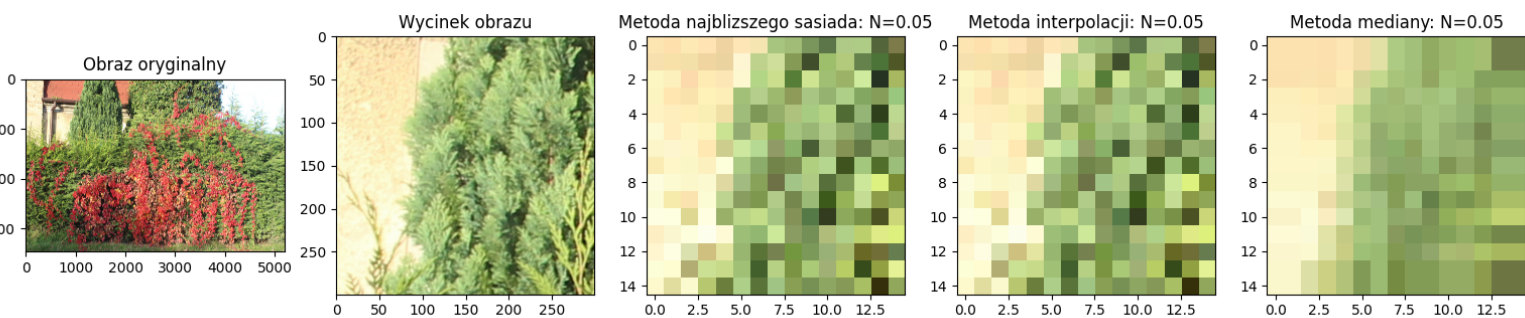
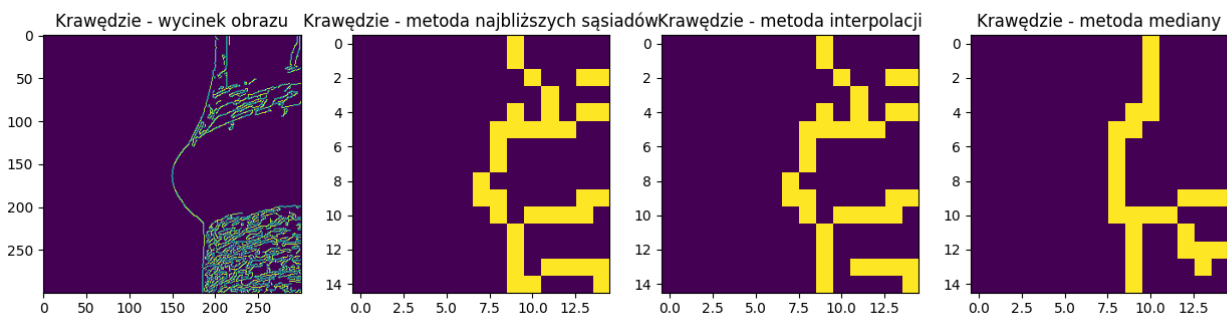
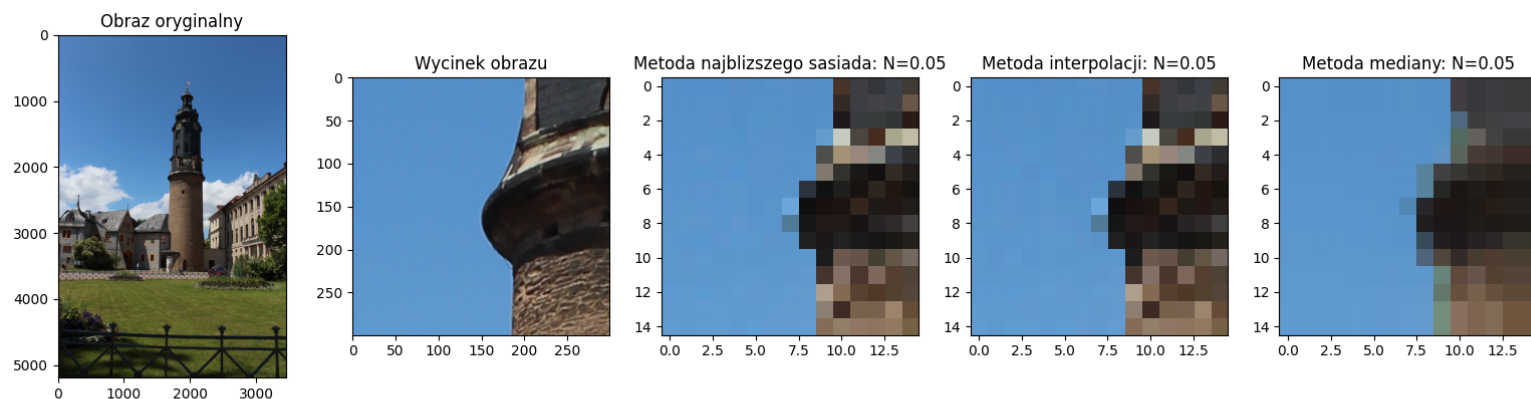
Małe obrazy





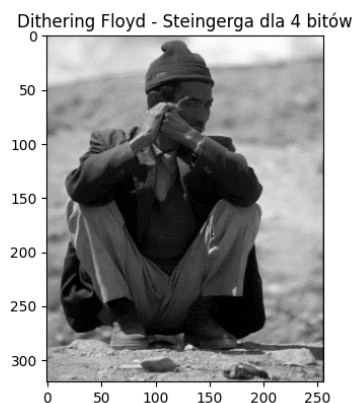
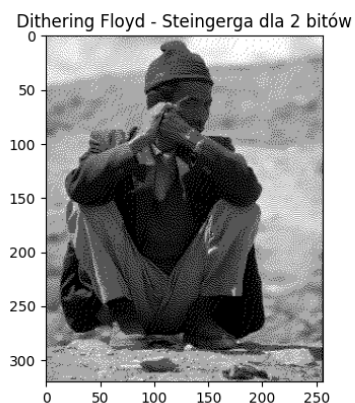
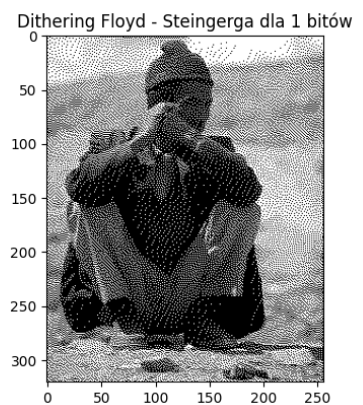
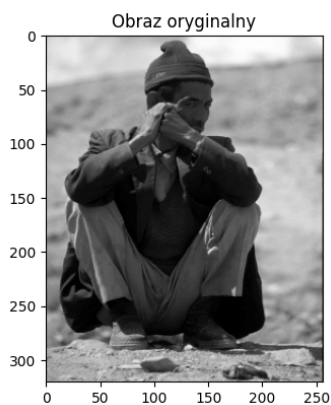
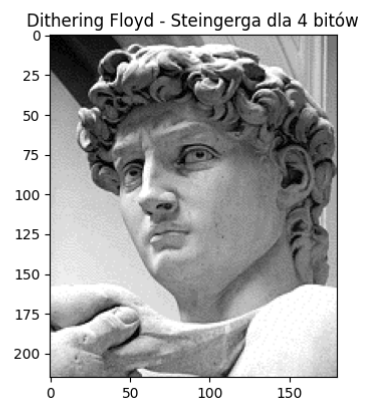
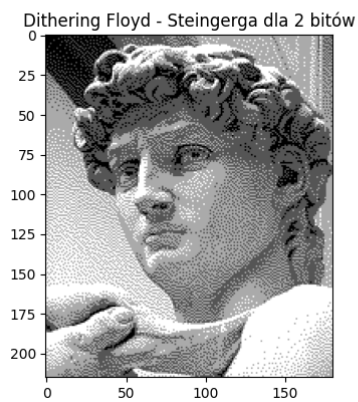
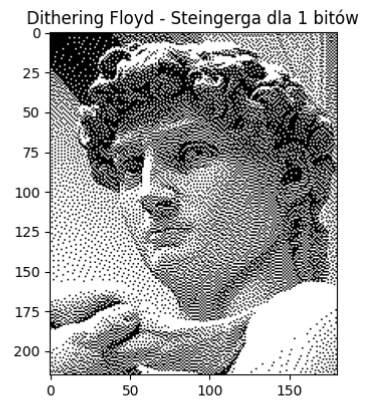
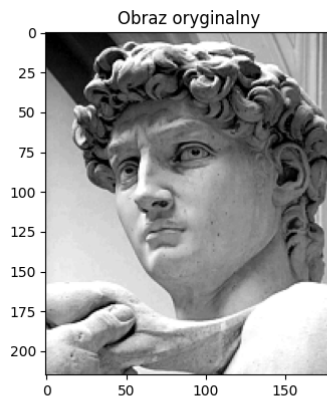
W przypadku małych obrazów widać, że skalowanie obrazu jest gorzej wykonane przez **metodę mediany**, lepiej jest w przypadku **wycinku obrazu**, **metody najbliższego sąsiada** oraz **metody interpolacji**, które prawie się nie różnią. Krawędzie są wykrywane najlepiej używając **wycinek obrazu**, trochę gorzej jest przy użyciu **metody mediany** i jeszcze gorzej jest przy użyciu **metody najbliższych sąsiadów** oraz **metody interpolacji**.

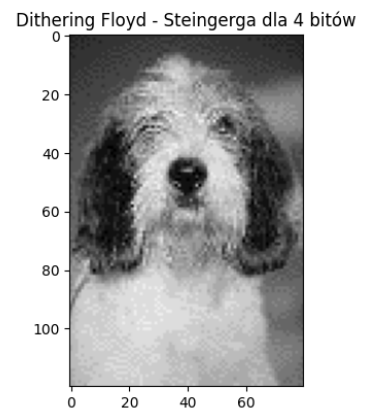
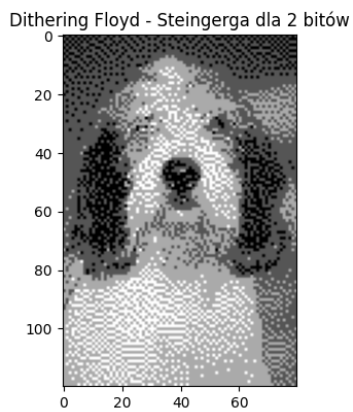
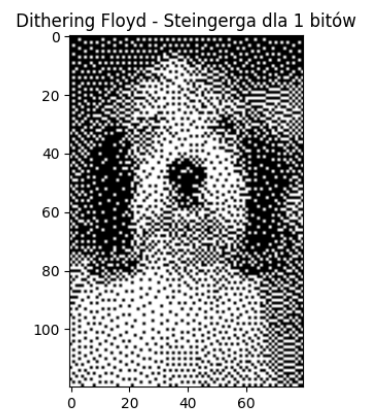
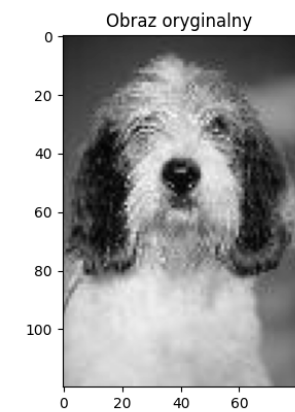
Duże obrazy



W przypadku dużych obrazów można wywnioskować, że skalowanie obrazu się sprawdza najlepiej przy użyciu **wycinku obrazu**, gorszą jest **metoda mediany** oraz najgorsze są **metody najbliższego sąsiada** oraz **interpolacji**. Mówiąc o krawędziach, najlepiej ich widać przy użyciu **wycinka obrazu**, gorzej jest przy **metodach najbliższych sąsiadów** oraz **interpolacji** i najgorzej jest przy **metodzie mediany**.

Dithering Floyd–Steinberga





Dithering Floyd–Steinberga najlepiej się sprawdza dla czterech bitów i najgorzej dla jednego bita, dwa bity są trochę zamulone, ale obrazek jest nadal widoczny.